ESPACES LUDIQUES en MILIEU SCOLAIRE

MODE D'EMPLOI

UNE PROCEDURE DE MISE EN OEUVRE SIMPLE ET RIGOUREUSE

LIEU

L'espace ludique en milieu scolaire est situé à l'intérieur de l'école ou du collège, dans un lieu unique clairement identifié :

- une classe non utilisée
- un espace réservé de la BCD *(bibliothèque centre de documentation),*
- une annexe de cantine,
- tout espace pouvant être fermé à clef.

EQUIPEMENT

L'équipement de l'espace ludique a pour base :

- le matériel utilisé couramment dans un établissement scolaire
- la sélection de jouets "Espace ludique en milieu scolaire".

PERIODICITE

L'espace ludique est ouvert :

- pendant le temps périscolaire.

Le planning d'accès est aménagé en fonction

- de la superficie et du nombre d'élèves.

Dès lors qu'il est mis en œuvre, cela implique

- l'engagement vis à vis du maire,
- des élèves et des parents,
- de l'utiliser régulièrement et d'en tirer parti.

ENCADREMENT

L'encadrement est assuré par le personnel habilité par les mairies ou les écoles à intervenir pendant les heures périscolaires.

Il ne nécessite aucune formation particulière.

Il consiste pour l'essentiel à :

- assurer le rôle de garant de la paix sociale qui incombe à toute fonction de surveillance dans un établissement scolaire
- permettre le libre accès aux jouets, en attirant si besoin est, l'attention des enfants sur la diversité des jouets qu'ils peuvent découvrir et utiliser
- lire ou relire éventuellement les modes d'emploi avec les enfants qui auraient des difficultés de compréhension
- réserver le temps nécessaire pour que les enfants rangent les jouets avant de sortir.

Ni ludothèque, ni club de jeux, l'espace ludique en milieu scolaire a pour principe :

- d'accueillir les enfants qui ont fait le choix d'y venir,
- de les laisser aller librement et sans être jugés vers les jouets dont ils ont besoin au moment "T" pour satisfaire un désir ou décharger une tension
- et ce, sans effectuer d'animation, d'orientation ou de mobilisation sur des thèmes.

Ce dispositif est de plus, un outil qui soulage le personnel d'encadrement en intéressant les enfants et en rendant à l'adulte sa fonction de référent. L'activité est exercée sous l'autorité du directeur d'école ou du principal de collège.

CONTACT et INFORMATION

AFELDS Association Française des Espaces Ludiques de Dynamique Sociale

Sylvie LINDER : directrice du projet *"Espaces ludiques en milieu scolaire"*

sylvie.linder-afelds-asso@fjp.fr Tel 00 00 00 00 00 Fax : 00 00 00 00 00

ESPACES LUDIQUES EN MILIEU SCOLAIRE

Diminuer la violence et favoriser la réussite scolaire

UN PARTENARIAT NATIONAL

Les espaces ludiques en milieu scolaire reposent sur un partenariat d'institutions nationales :

- **Ministère de l'Éducation Nationale**
- **ACSÉ,** Agence nationale pour la cohésion sociale et l'égalité des chances
- **AMF,** Association des maires de France
- **AFELDS,** Association française des espaces ludiques de dynamique sociale
- **Fédération française des industries Jouet Puériculture.**

L'AFELDS

Afin de respecter la plus stricte déontologie, l'AFELDS, Association Française des Espaces Ludiques de Dynamique Sociale, a été créée à la demande des autorités ministérielles.

Elle a pour objet :
- d'assurer l'information à l'échelon national
- le relais auprès des différentes institutions
- de coordonner le suivi de l'action et son développement
- de participer à son évaluation annuelle.

Elle bénéficie du soutien de l'ACSÉ.

EN PRATIQUE

Le dispositif des "Espaces ludiques en milieu scolaire" s'adresse à toutes les écoles élémentaires avec une extension sur les collèges, et une priorité pour les établissements en RAR et RRS.

La mise en œuvre d'un espace ludique en milieu scolaire requiert une procédure simple.
- Lieu : tout espace couvert et fermé non utilisé dans l'enceinte de l'école
- Encadrement : tout personnel habilité par les mairies ou écoles à intervenir en temps périscolaires
- Équipement : la sélection spécifique de jouets "Espace ludique en milieu scolaire"

CONTACT

AFELDS - Association Française des Espaces Ludiques de Dynamique Sociale -
4 rue de Castellane 75008 Paris - TEL : 01 53 43 09 18 Fax : 01 40 06 93 05

Contact
Sylvie LINDER, Directrice du projet "Espaces ludiques en milieu scolaire"
Mel : sylvie.linder-afelds-asso@fjp.fr

AFELDS Association Française des Espaces Ludiques de Dynamique Sociale

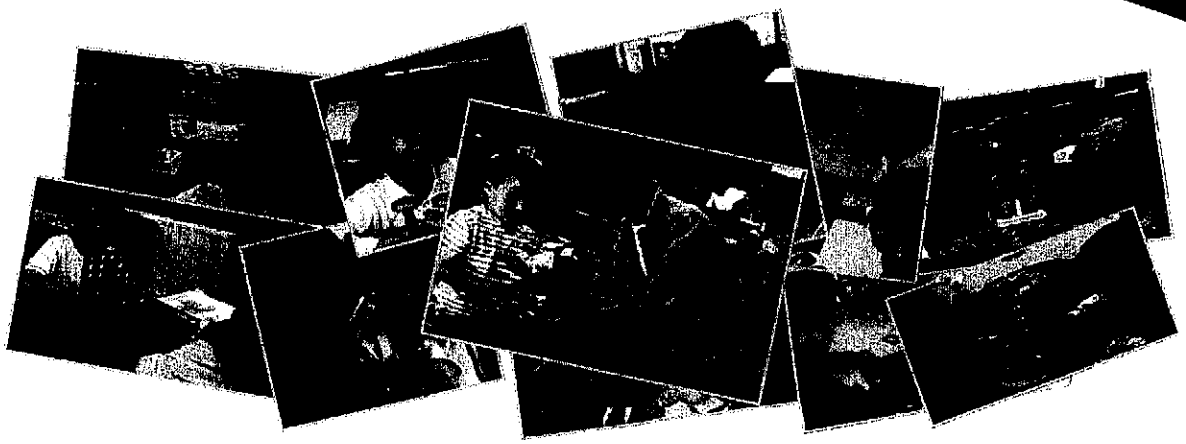
l'acsé l'egence nationale pour la cohésion sociale et l'égalité des chances

AMF Association des Maires de France

FJP Fédération Française des Industries Jouet Puériculture

ESPACES LUDIQUES EN MILIEU SCOLAIRE

Diminuer la violence et favoriser la réussite scolaire



C'est dans le cadre de la lutte contre la violence, l'échec scolaire et l'absentéisme que le dispositif des espaces ludiques en milieu scolaire a été initié, expérimenté et validé par l'Éducation nationale.

AGIR A TEMPS

Si les faits de violence se produisent surtout au collège et au lycée, cette violence est en gestation dès l'école primaire.

Pour améliorer la relation de l'enfant aux autres, à l'institution et à la société en général, **il faut traiter le problème à sa source.**
C'est dès l'école élémentaire qu'il faut mettre en place des outils préventifs et curatifs.

UNE ACTION PÉDAGOGIQUE REALISTE ET EFFICACE

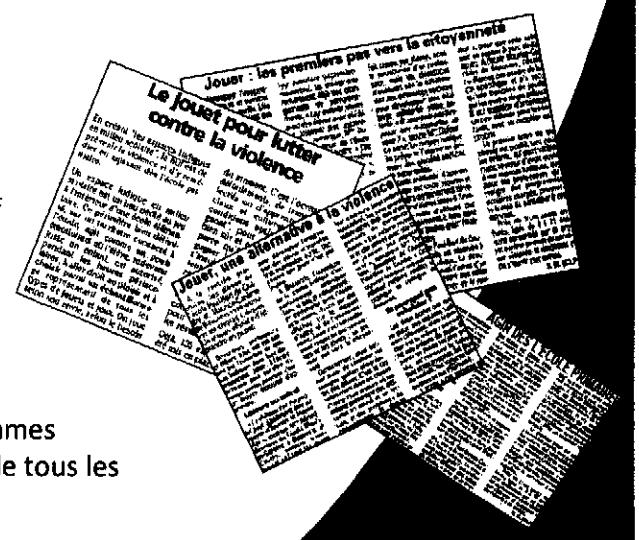
Le dispositif des espaces ludiques en milieu scolaire s'appuie sur :
une utilisation concrète de jouets non didactiques,
à l'intérieur de l'école, dans le temps périscolaire.

DES RESULTATS REMARQUABLES

3 années d'expérimentation ont démontré l'efficacité du dispositif et la rapidité des progrès :

- **une pacification des comportements violents**
- **une stimulation des apprentissages, facteur de performances**
- **un changement d'atmosphère notable et positif à l'école**

A ces divers titres, ce dispositif concourt aux objectifs des programmes concernant la citoyenneté ainsi qu'à l'amélioration de la réussite de tous les élèves.



Photos extraites des reportages "espaces ludiques en milieu scolaire" réalisés par les services de l'Éducation nationale.

EN MILIEU SCOLAIRE

UNE COMBINAISON SPECIFIQUE DE JOUETS POUR DES RESULTATS EPROUVES

L'un des atouts fondateurs du dispositif repose sur une sélection appropriée de "vrais jouets", non didactiques, distanciée des apprentissages scolaires.

La Commission nationale des espaces ludiques en milieu scolaire,
composée de représentants de l'Éducation nationale et de l'ACSÉ,
de spécialistes de la psychologie enfantine, de l'enfant et du jouet,
procède à la sélection des jouets constitutifs du dispositif dont elle assure l'évaluation annuelle.

3 GRANDS TYPES DE JOUETS CONSTITUENT L'OSSATURE DE LA SELECTION

LES JOUETS DITS DE TRANSFERTS AFFECTIFS

Les jouets dits de transferts affectifs ont un intérêt capital. En manipulant ces jouets d'imitation -poupon, poupée mannequin, dinette, etc. - l'enfant revit des situations joyeuses ou douloureuses, telles qu'il les a connues ou désirées. Il opère ainsi une forme de "remaillage" de son vécu qui contribue à son équilibre et lui permet de mieux affronter le présent et l'avenir.

LES JEUX D'IMITATION ET DE CONSTRUCTION

Les jeux d'imagination et de construction proposent une palette d'alternatives à la réalité qui contribuent à bien installer les mécanismes du raisonnement et de la logique.
Quand un élève met en scène une bagarre entre robots, le jouet est porteur de l'action et non l'enfant.
A travers cet outil, il défoule un besoin d'agressivité, ce qui est essentiel à l'apaisement de la violence réelle.

LES JEUX DE SOCIÉTÉ

Les jeux de société favorisent le respect des règles et l'émergence du principe "gagnant/gagnant".
L'adversaire reste toujours un partenaire. Celui qui perd sait qu'il peut rejouer pour gagner.
Les jeux de hasard ou d'adresse sont essentiels pour prendre confiance en soi.

La grande variété des jouets est un critère fondamental qui permet aux élèves :

- **un maximum de sollicitations et d'occasions de se rencontrer sur tous les modes,**
- **de développer apprentissages et rapports humains,**
- **de mobiliser l'intérêt et pallier lassitude ou ennui,**
- **de valoriser le lieu où l'on travaille.**

Tous les composants de la sélection forme un tout indissociable et non fractionnable

ESPACES LUDIQUES

UN OUTIL POUR MIEUX VIVRE ENSEMBLE A L'ECOLE ET MIEUX TRAVAILLER

Moins un enfant joue, plus il a de difficultés à l'école.
Le jouet est une nécessité vitale pour le développement de l'enfant.
En zones d'éducation prioritaire, 50% des élèves ne savent plus jouer.

La France se situe au 22ème rang sur 25 en terme de bien-être à l'école*.
Quand un enfant est bien à l'école, il travaille mieux.
L'espace ludique en milieu scolaire participe à faire aimer l'école.

LE PRINCIPE

Un espace ludique en milieu scolaire est un périmètre identifié
où l'élève est autorisé à venir librement pendant le temps périscolaire
et à redevenir pleinement un enfant.

En manipulant la sélection spécifique de jouets établie par des spécialistes, l'enfant a l'opportunité d'intégrer un processus de développement personnalisé.

Les comportements s'harmonisent à l'intérieur de l'espace ludique.
Les élèves opèrent naturellement un recentrage entre la fonction jeu
et la fonction travail. Ils sont beaucoup plus calmes pour recevoir
les enseignements, plus confiants en eux-mêmes, plus attentifs et plus solidaires.

IL EN RÉSULTE:

- **une diminution sensible de l'incivilité et de la violence**
- **une appropriation de l'école par les enfants,**
- **des progrès dans la responsabilité, le respect des règles et l'intégration,**
- **un meilleur comportement individuel,**

y compris pendant les apprentissages scolaires.

Cette activité périscolaire a des répercussions fortes et positives sur les logiques scolaires.
Elle répond parfaitement aux objectifs de la réforme de l'École Primaire.

**Classement OCDE*